

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang dilakukan dengan usaha sadar untuk memiliki kemampuan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Taksonomi Bloom. Menurut Bloom (dalam dalam Siregar dan Nara, 2010) terdapat tiga domain belajar yang hasil dimunculkan dalam pembelajaran. yaitu *cognitive domain* (kawasan kognitif), *affective domain* (kawasan afektif), dan *pschycomotor domain* (kawasan psikomotor). Proses pembelajaran di dalamnya terjadi interaksi antara siswa dengan guru. Interaksi tersebut merupakan kegiatan yang dinamakan belajar. Di mana siswa bukan hanya sekedar menerima informasi berupa pengetahuan dari guru, melainkan siswa juga aktif mencari pengetahuan dari berbagai sumber. Serangkaian kegiatan belajar tersebut dilakukan secara sengaja dengan terencana dan tersusun untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Hal tersebut diperkuat pula oleh pernyataan Gagne (dalam Siregar & Nara, 2010, hlm. 12) mendefinisikan pembelajaran sebagai “Pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna”. Dari pertanyaan tersebut dapat diartikan bahwa proses belajar dilakukan secara sengaja dengan perencanaan yang tersusun untuk mencapai tujuan dan hasilnya memberikan sesuatu yang berguna untuk siswa.

Pembelajaran saat ini di sekolah menggunakan kurikulum 2013 yang dijadikan acuan pembelajaran itu dilaksanakan. Kurikulum 2013 mencoba mengembangkan keseimbangan antara spriritual dan sosial, pengetahuan dan keterampilan untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari siswa di sekolah maupun di lingkungan rumah. Pembelajaran pada kurikulum 2013 lebih difokuskan pada siswa sebagai subjek belajar atau dikenal dengan istilah *student center*. Hal ini yang akan membangun rasa ingin tahu siswa, kreativittas, kerjasama antar siswa, kemampuan intelektualnya, dan perkembangan psikomotornya. Kurikulum 2013 lebih menekankan untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dan kompetensi yang berkualitas serta mampu bersaing di dunia internasional.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang turut berperan dalam pembentukan kemampuan serta keterampilan yang harus dimiliki siswa sesuai dengan kurikulum 2013. Pelajaran IPS SD pada kelas 1-3 dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas 4-6 dilaksanakan melalui pendekatan pelajaran. Menurut Sapriya (2007) mengemukakan bahwa IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap, dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Dengan konten pembelajaran IPS yang mendukung tujuan tersebut dalam kurikulum 2013 adalah 1). Pengetahuan tentang kehidupan masyarakat di sekitarnya, bangsa dan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan lingkungannya. 2). Keterampilan tentang berpikir logis dan kritis, membaca, belajar (*learning skills, inquiry*), memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerjasama dalam kehidupan bermasyarakat-berbangsa, 3). Nilai-nilai kejujuran, kerja keras. Sosial, budaya, kebangsaan, cinta damai dan kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai tersebut. Dan yang terakhir, 4). Sikap: Rasa ingin tahu, mandiri, menghargai prestasi, kompetitif, kreatif dan inovatif serta bertanggung jawab.

Tujuan pembelajaran IPS beserta kontennya selaras dengan keterampilan dan kompetensi yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi abad ke-21. Banyak organisasi mencoba merumuskan berbagai macam keterampilan yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi transformasi abad ke-21, salah satunya *US-based Partnership for 21st Century Skills* (P21) dalam (Zubaidah, 2016) mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 yang dikenal dengan sebutan “*The 4Cs*” yaitu, *communication, collaboration, critical thinking*, dan *creativity*. Kompetensi-kompetensi tersebut penting diajarkan pada siswa dalam konteks bidang studi inti dan tema abad ke-21. Kompetensi kreatif perlu dikembangkan pada diri siswa agar berguna untuk membentuk siswa yang memiliki cara berpikir dengan berbagai pemecahan masalah yang orisinal berdasarkan pemikirannya sendiri. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat dibuat kesimpulan bahwa pengembangan berpikir

kreatif siswa perlu didukung dengan kemampuan guru merencanakan pembelajaran yang mengarahkan siswa pada keluwesan berpikir, kemampuan mengungkapkan berbagai gagasan dan alternatif pemecahan masalah.

Namun, pada kenyataannya di sekolah dasar proses pembelajaran IPS yang dilakukan belum sesuai dengan pembelajaran IPS yang seharusnya serta perencanaan pembelajaran yang telah dibuat belum mengarah pada tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas IV SDN Mulyasari yang beralamat di Desa Padasari, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang menunjukkan bahwa hasil belajar dan keterampilan berpikir yang dimiliki siswa masih rendah terutama pada materi pemanfaatan sumber daya alam. Sebagian siswa belum mampu mengungkapkan tentang berbagai macam pemanfaatan sumber daya alam. Sehingga ketika diberikan soal mengenai pemanfaatan sumber daya alam sebagian besar siswa kurang mampu menyebutkan pemanfaatannya secara tepat. Setelah dilakukan pengambilan data awal berupa observasi dan analisis pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat guru ditemukan beberapa permasalahan diantaranya.

Tabel 1.1
Deskripsi Pembelajaran (Data Awal)

No.	Kinerja Guru	Aktivitas Siswa
1.	<p>Perencanaan RPP:</p> <p>a. RPP yang dibuat guru kurang lengkap karena tidak terdapat LKS dan kedalaman materi yang termuat tidak mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.</p> <p>b. Kurang lengkapnya penilaian yang dilakukan oleh guru terutama pada aspek pengetahuan siswa dalam mengungkapkan gagasan</p>	<p>Dampak :</p> <p>a. Siswa kurang memahami materi sehingga siswa kesulitan mengungkapkan gagasan dan ide mengenai materi pemanfaatan sumber daya alam.</p> <p>b. Kemampuan berpikir siswa menjadi kurang terukur terutama pada bagian mengungkapkan gagasan</p>

No.	Kinerja Guru	Aktivitas Siswa
	atau ide mengenai pemanfaatan sumber daya alam.	tentang pemanfaatan sumber daya alam. Siswa tidak bisa mengetahui sejauh mana kemampuan berpikirnya.
2.	<p>Metode :</p> <p>a. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan.</p> <p>b. Pembelajaran tidak melibatkan siswa secara langsung.</p> <p>c. Pembelajaran tidak dikemas dalam pembelajaran yang menyenangkan.</p>	<p>Dampak :</p> <p>Banyak siswa yang bosan dan jenuh pada saat pembelajaran, sebagian siswa tidak memperhatikan pembelajaran dan malah mengganggu temannya.</p> <p>Ketika proses penugasan siswa kebingungan dengan tugas yang diberikan karena awalnya tidak memperhatikan.</p>
3.	<p>Media :</p> <p>Guru tidak menggunakan media hanya menggunakan teks bacaan yang sudah ada pada Buku Guru Tema 3 Kurikulum 2013.</p>	<p>Dampak :</p> <p>Siswa menjadi kurang memahami materi pemanfaatan sumber daya alam dan siswa kesulitan mengungkapkan gagasan atau idenya karena tidak adanya media yang mampu menstimulus siswa melakukan kegiatan berpikir kreatif pada materi pemanfaatan sumber daya alam.</p>

Permasalahan lain muncul pada hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan bahwa sebanyak 28 orang yang masih belum mencapai KKM dan 9 orang yang telah tuntas mencapai KKM dengan KKM yang telah ditentukan sebesar 70. Adapun Tabel 1.2 mengenai nilai ulangan harian siswa kelas IV SDN Mulyasari Tema 3 KD 3.1.

Tabel 1.2
*Data Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas IV SDN Mulyasari Tema 3 KD 3.1
Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Kirana Izz Zayani	50		√
2	Iis Jubaedah	60		√
3	Rianti Sopyana	50		√
4	Rani Nuraeni	84	√	
5	Lusi Heriyani	60		√
6	Anggia Agustini	60		√
7	Lexa Dewi Maharani	73	√	
8	Bunga Melati	50		√
9	Iyam Siti Maryam	55		√
10	Yuliana Kartika	50		√
11	Nelly Rachmawati	55		√
12	Dewi Nayla	67		√
13	Susanti Pebrianti	65		√
14	Tiara Tisnawati	76	√	
15	Deni Kurniawan	50		√
16	Shelia Ramadhani	50		√
17	Zandria Zibrila Marizan Mallik	55		√
18	Mochamad Revan Noerangga	60		√
19	Zaini Husain	55		√

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
20	M. Riky Seftian	50		√
21	Anwar Kustian	60		√
22	Fahma Arifah	65		√
23	Novia Nur Izzati	50		√
24	Weny Wydjayanty	75	√	
25	Alif Sutisna	60		√
26	Reza Fitriansah	55		√
27	Dede Mulyana	55		√
28	Muhammad Dedi Ridzan	82	√	
29	Cucu Cahyani	50		√
30	Zaky Ahvi Taqiyudin	65		√
31	Raka Agustia Munandar	81	√	
32	Agus Riyana	40		√
33	Sandi	60		√
34	Syifa Fauziah	63		√
35	Ina Herawati	76	√	
36	Mochamad Solahudin	60		√
37	Mayang Tiara Agustien	84	√	
38	Mae	75	√	
39	Alif Arba Taufiqurohman	50		√

Kemudian pada hasil tes kemampuan dasar berpikir kreatif, masih banyak siswa yang kemampuan berpikir kreatifnya termasuk dalam kategori kurang. Menurut Purwanto (2008) kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa dinilai cukup apabila ada pada rentang nilai 60-75. Sedangkan dari hasil tes yang telah dilakukan rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 50 termasuk kategori kurang. Hasil tes

kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa hanya 16 orang yang mendapatkan nilai pada kategori cukup dan 23 orang mendapatkan nilai di bawah kategori cukup. Adapun hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Mulyasari yang disajikan dalam Tabel 1.3.

Tabel 1.3

Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN Mulyasari

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Kirana Izz Zayani	51	Kurang
2	Iis Jubaedah	51	Kurang
3	Rianti Sopyana	50	Kurang Sekali
4	Rani Nuraeni	60	Cukup
5	Lusi Heriyani	27	Kurang Sekali
6	Anggia Agustini	51	Kurang
7	Lexa Dewi Maharani	70	Cukup
8	Bunga Melati	40	Kurang Sekali
9	Iyam Siti Maryam	49	Kurang Sekali
10	Yuliana Kartika	70	Cukup
11	Nelly Rachmawati	56	Kurang
12	Dewi Nayla	60	Cukup
13	Susanti Pebrianti	65	Cukup
14	Tiara Tisnawati	60	Cukup
15	Deni Kurniawan	23	Kurang Sekali
16	Shelia Ramadhani	53	Kurang Sekali
17	Zandria Zibrila Marizan Mallik	19	Kurang Sekali
18	Mochamad Revan Noerangga	16	Kurang Sekali
19	Zaini Husain	60	Cukup
20	M. Riky Seftian	32	Kurang Sekali
21	Anwar Kustian	14	Kurang Sekali
22	Fahma Arifah	74	Cukup

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
23	Novia Nur Izzati	50	Kurang Sekali
24	Weny Wydjayanty	74	Cukup
25	Alif Sutisna	30	Kurang Sekali
26	Reza Fitriansah	51	Kurang Sekali
27	Dede Mulyana	40	Kurang Sekali
28	Muhammad Dedi Ridzan	65	Cukup
29	Cucu Cahyani	44	Kurang Sekali
30	Zaky Ahvi Taqiyudin	65	Cukup
31	Raka Agustia Munandar	65	Cukup
32	Agus Riyana	30	Kurang Sekali
33	Sandi	33	Kurang Sekali
34	Syifa Fauziah	62	Cukup
35	Ina Herawati	70	Cukup
36	Mochamad Solahudin	40	Kurang Sekali
37	Mayang Tiara Agustien	84	Baik
38	Mae	72	Cukup
39	Alif Arba Taufiqurohman	41	Kurang Sekali

Melihat paparan data tersebut, siswa di kelas IV SDN Mulyasari memiliki hasil belajar yang belum sesuai dengan KKM mengenai materi pemanfaatan sumber daya alam dan kemampuan berrpikir kreatifnya masih ada pada kategori rendah. Maka dari itu, agar terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam pada mata pelajaran IPS perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran baik dari siswa dalam mengikuti pembelajaran atau maupun guru ketika merencanakan pembelajaran dan menyampaikan materi. Salahsatu alternatif yang dapat dilakukan agar hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatifnya (*creative thinking skill*) meningkat yaitu dengan menggunakan

media *flashcard* pada proses pembelajaran materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam.

Media pembelajaran digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah ini karena penggunaan media dalam proses pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Montolalu (dalam Sari, 2017) mengemukakan, dalam menumbuhkembangkan kreativitas, rasa ingin tahu dan daya khayal maka hendaknya siswa diberi kesempatan untuk berekspresi dalam mengembangkan ide dan gagasannya, sehingga memunculkan inisiatif dan imajinasi pada diri anak. Agar pemahaman belajar lebih meningkat, maka perlu adanya suatu perbaikan dari proses pembelajaran baik dari siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun guru dalam memberikan sebuah inovasi ketika pembelajaran IPS yang membuat siswa lebih bersemangat untuk memahami materi dalam belajar. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa peranan media dalam hal ini sangatlah penting untuk membantu menstimulasi pengembangan berpikir kreatif siswa. Melalui media, anak bisa berimajinasi dan berinovasi sehingga memunculkan inisiatif dan proses berfikir dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi. Hasil kajian Oktavianti (2014) melaporkan media menjadi salahsatu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan siswanya. Semangat belajar siswa akan muncul ketika suasana belajar menyenangkan dan belajar akan efektif apabila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar. Maka dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa menjadi aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Media *Flashcard* menurut Arsyad (2013) merupakan media berbentuk kartu yang berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar atau isi kartu. Kartu-kartu yang berisi gambar-gambar tersebut dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memberikan respon yang diinginkan. Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu lebih terampil dalam mengungkapkan berbagai gagasan serta alternatif pemecahan masalah.

Dari uraian di atas, media *flashcard* merupakan salahsatu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking skill*) siswa belajar IPS pada materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam, maka peneliti memilih judul “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN Mulyasari pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam.”

1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1.2 1 Rumusan Masalah Penelitian

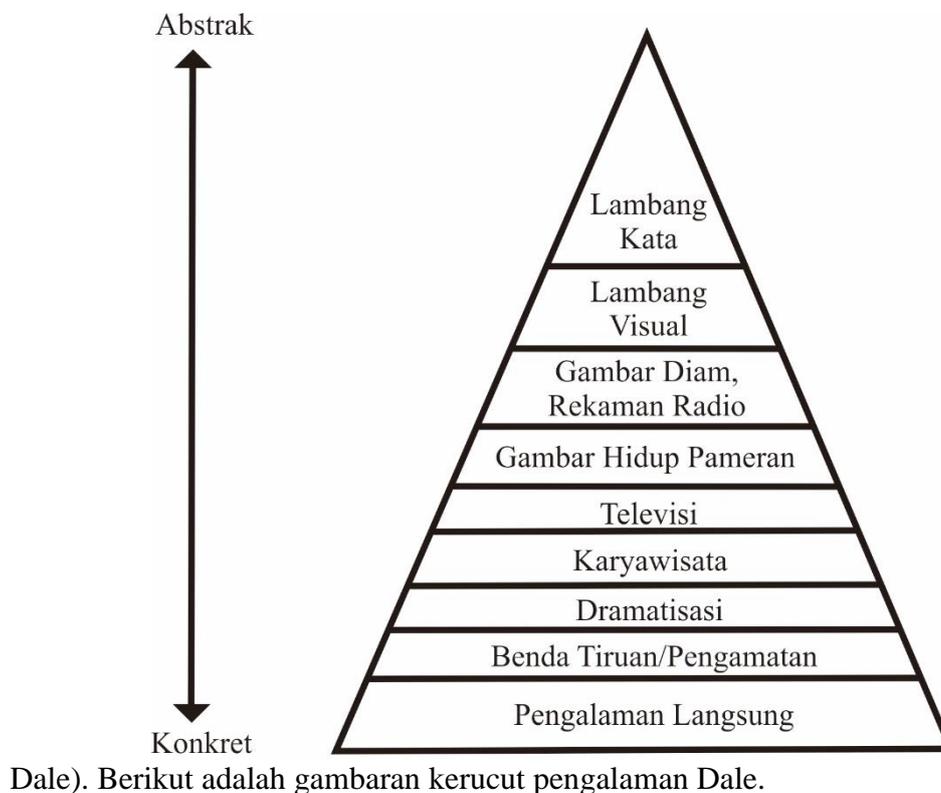
- 1) Bagaimana perencanaan penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV SDN Mulyasari?
- 2) Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV SDN Mulyasari?
- 3) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Mulyasari dengan menggunakan media *flashcard*?
- 4) Bagaimana peningkatan kemampuan beipikir kreatif siswa kelas IV SDN Mulyasari tentang materi sumber daya alam?

1.2 2 Pemecahan Masalah Penelitian

Suyono (2011) menungkapkan bahwa menurut teori konstruktivisme, pengetahuan merupakan suatu hal yang tidak dapat ditransfer begitu saja dari pikiran guru kepada pikiran siswa. Siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Penggunaan media dianggap mampu mengoptimalkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran serta mampu membantu siswa dalam membangun struktur pengetahuannya.

Teori belajar Bruner memandang bahwa belajar adalah sebagai kegiatan yang akan berjalan dengan baik dan kreatif jika siswa dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu. Bruner memandang bahwa proses belajar dianggap baik jika guru memberikan kesempatan kenapa siswa untuk menemukan konsep, teori, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menurut Bruner sebaiknya memberi

kesempatan pada siswa untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Salah satu gambaran paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman



Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber : Arsyad (2013, h.14)

Hasil belajar seseorang menurut Dale diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling berkmna dan utuh mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu sendiri. Pengalaman langsung melibatkan indera pengelihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba, hal ini dikenal dengan *learning by doing*. Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu disampaikan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata.

Raiyn (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran visual diartikan sebagai penyatuan informasi dari format visual. Siswa dapat lebih baik memahami

informasi saat pembelajaran di kelas ketika mereka melihat informasi tersebut. Informasi visual dapat disajikan dengan berbagai bentuk seperti gambar, diagram alur, video simulasi, grafik, kartun, buku mewarnai, slide *powerpoint*, poster, film, game, dan *flashcard*. Menurut Raiyn (2016) dalam beberapa penelitian mengemukakan bahwa siswa akan lebih baik menerima informasi ketika diwakili baik secara visual maupun verbal. Pembelajaran visual juga membantu siswa untuk mengembangkan pemikiran visual, yang merupakan gaya belajar dimana pelajar menjadi lebih baik untuk memahami dan menyimpan informasi dengan lebih baik dengan mengaitkan ide, kata dan konsep dengan gambar. Dalam hal ini pemilihan media *flashcard* diharapkan mampu mampu meyampaikan pesan belajar pada siswa dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Flashcard menurut Arsyad (2013) merupakan media berbentuk kartu yang berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar atau isi kartu. Kartu-kartu yang berisi gambar-gambar tersebut dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memberikan respon yang diinginkan. Berdasarkan pemaparan tersebut dengan menggunakan media *flashcard* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pemanfaatan sumber daya alam. Media *flashcard* juga dikembangkan agar mampu menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran dipadukan dengan LKS yang berisi instruksi penggunaan media *flashcard* yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan memunculkan indikator-indikator berpikir kreatif. Prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media *flashcard* yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi menjadi 6 kelompok.
- 2) Masing-masing siswa menyiapkan alat tulis.
- 3) Siswa memperhatikan guru membuka *flashcard* yang pertama.
- 4) Setelah kartu tersebut dibuka, siswa diminta secara bergiliran mengisi LKS yang telah diberikan guru yang berhubungan dengan *flashcard* yang terbuka.
- 5) Setiap satu nomor dalam LKS diberikan waktu satu menit untuk menjawab.

Setiap kelompok berlomba menyelesaikan LKS sampai orang terakhir.

- 6) Setelah satu menit menjawab, kartu selanjutnya akan dibuka dan siswa kembali mengisi LKS secara bergiliran.
- 7) Kegiatan tersebut dilakukan sampai semua kartu terbuka dan soal LKS terisi.

Dari pemaparan langkah kegiatan penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif di Kelas IV SDN Mulyasari Desa Padasari Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang, memiliki target proses dan target hasil sebagai berikut:

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, rincian target yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* adalah sebagai berikut.

a. Proses Pembelajaran

1) Kinerja Guru

a) Perencanaan (target 100%)

- (1) Mempersiapkan perencanaan pembelajaran atau RPP
- (2) Mempersiapkan media pembelajaran
- (3) Mempersiapkan instrumen pembelajaran

b) Pelaksanaan (target 100%)

- (1) Menyajikan materi
- (2) Menyiapkan media *flashcard*
- (3) Melaksanakan langkah penggunaan media *flashcard*
- (4) Membimbing siswa dalam aktivitas belajar
- (5) Menyimpulkan materi pembelajaran
- (6) Melaksanakan evaluasi

2) Aktivitas Siswa (target 90%)

Target aktivitas siswa dilakukan melalui penilaian proses diskusi mengisi LKS, keaktifan melakukan tanya jawab, kedisiplinan ketika mengikuti proses pembelajaran.

b. Hasil Belajar (80%)

Target hasil belajar siswa diperoleh melalui penilaian dari hasil mengerjakan pos tes berupa tes tertulis berdasarkan KKM dengan tercapainya indikator siswa dapat memahami materi pemanfaatan sumber daya alam. Hal ini disesuaikan pula dengan karakteristik siswa kelas IV SDN Mulyasari.

c. Kemampuan Berpikir Kreatif (80%)

Target hasil kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh melalui penilaian hasil mengerjakan LKS serta pos tes berupa ter tertulis berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif yang muncul pada jawaban siswa. Hal ini disesuaikan dengan materi pemanfaatan sumber daya alam dan karakteristik siswa kelas IV SDN Mulyasari.

Dapat disimpulkan berdasarkan rumusan masalah dan pemecahan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis memberikan alternatif tindakan dengan menggunakan media *flashcard* pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Mulyasari Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang. Penggunaan media *flashcard* dipilih agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang hanya dilakukan di dalam kelas dan begitu-begitu saja. Dilihat dari karakteristik yang dimiliki siswa SD penulis berharap siswa dapat antusias mengikuti pembelajaran ini.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengatasi kesulitan siswa sekaligus membantu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa Kelas IV SDN Mulyasari Desa Padasari Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang pada pelajaran IPS materi peristiwa Pemanfaatan Sumber Daya Alam, secara khusus tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk:

- 1) Melakukan perencanaan penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas IV SDN Mulyasari.
- 2) Melakukan pelaksanaan penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa pada Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas IV SDN Mulyasari.
- 3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam.
- 4) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berpikir kreatif *skills* siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV SDN Pasarean.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki berbagai manfaat dan tujuan. Manfaat ini diharapkan mampu dirasakan oleh berbagai pihak seperti siswa, guru, sekolah, bahkan peneliti.

1.3.2.1 Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam.
- 2) Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif untuk menambah keterampilan berpikir yang dimiliki.
- 3) Memberikan kesan pembelajaran yang menarik dan bermakna pada siswa karena menggunakan media *flashcard* yang inovatif dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Guru

- 1) Guru dapat mengembangkan pembelajaran menggunakan media *flashcard*.
- 2) Guru dapat memberikan suasana belajar yang baru dan inovatif.
- 3) Guru dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif anak dengan media *flashcard*.

1.3.2.3 Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- 2) Menambah wawasan tentang teori dan media pembelajaran seperti apa yang harus dipakai disesuaikan dengan materi yang ada dalam pembelajaran.
- 3) Menambah wawasan mengenai media yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini terdiri dari lima bab yang dipaparkan sebagai berikut.

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yang di dalamnya memuat alasan peneliti memilih penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Mulyasari Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang pada mata pelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam. Rumusan masalah yang terdiri dari empat

masalah yang akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan perumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Manfaat penelitian untuk menjelaskan manfaat dilakukannya penelitian. Batasan istilah digunakan untuk menghindari kesalahan penafsiran, dan struktur organisasi skripsi itu sendiri yang memaparkan inti dari isi setiap bab yang ada dalam skripsi.

BAB II berisi kajian pustaka mengenai penjelasan hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tujuan pendidikan IPS, ruang lingkup pendidikan IPS dalam Kurikulum 2013, media pembelajaran, teori belajar, kemampuan berpikir kreatif, hasil belajar, dan hasil penelitian yang relevan.

BAB III berisi metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti, terdiri dari metode dan desain penelitian, subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengolahan data, validitas data, dan pengolahan data.

BAB IV berisi paparan data awal, paparan tindakan siklus I, paparan tindakan siklus II, paparan data siklus III, paparan pendapat siswa dan guru mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, dan pembahasan dari hasil semua siklus yang telah dilaksanakan.

BAB V berisi simpulan dari keseluruhan perencanaan dan hasil penelitian serta saran yang ditujukan bagi beberapa pihak terkait penelitian ini.

1.5 Batasan Istilah

Untuk memperjelas istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini maka peneliti membuat batasan istilah, yaitu sebagai berikut.

1.5.1 Media Flashcard

Media *Flashcard* menurut Arsyad (2013) merupakan media berbentuk kartu yang berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar atau isi kartu. Kartu-kartu yang berisi gambar-gambar tersebut dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memberikan respon yang diinginkan. Media *flashcard* ini berfungsi untuk merangsang pemikiran siswa agar mampu melakukan proses berpikir kreatif yang menghasilkan berbagai gagasan dari masing-masing siswa. Kecepatan waktu

yang ditentukan dalam penggunaan *flashcard* memaksa siswa melakukan kegiatan berpikir secara kreatif.

1.5.2 Hasil Belajar

Menurut Rukmana (2006, hlm. 10) “belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan.” Sedangkan menurut Gagne (dalam Sagala, 2014, hlm.17) ‘belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus-menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.’ Komponen yang terdapat pada konsep belajar menurut Gagne tersebut adalah adanya *stimulus-respons*. Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran untuk mengukur keberhasilan tersebut dilakukan suatu penilaian hasil belajar atau evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya hal ini sejalan dengan pendapat Dimiyati&Mudjiono (2009, hlm.200) “tujuan utama evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.”

1.5.3 Keterampilan Berpikir Kreatif

Menurut Munandar (2002) kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah berdasarkan data dan informasi yang ada, di mana penekanannya pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. kreativitas pada intinya merujuk kepada kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, dengan proses berpikir, maupun dengan ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Indikator berpikir kreatif yang digunakan pada penelitian ini adalah kelancaran, keaslian, kelenturan, dan elaborasi.